

meeste kaartjes verzameld heeft, is winnaar. Natuurlijk kan het voorkomen dat een aantal spelers de overwinning deelt.

Variant voor jonge spelers

Wanneer kinderen nog te jong zijn om de verkeerstekens uit hun hoofd te kennen, geldt de volgende regel: Het is voldoende wanneer het kind één van de beide borden op de achterkant van het kaartje aanwijst, zonder het juist te hoeven benoemen. Daarna mag gekeken worden op de voorkant of inderdaad het goede teken is aangewezen. Een andere speler moet in dit geval wel steeds voorlezen hoe het bord genoemd wordt en wat de betekenis is. Zodoende wordt de kinderen de verkeerstekens ingeprent.

Het verkeersteken-overzicht

Hierop kun je de juiste benaming van de verkeersborden terugvinden. Bovendien is aangegeven waarop voetgangers resp. fietsers en ook kinderen bij deze tekens moeten letten.

Nog een laatste opmerking: Sommige borden zijn niet in alle landen hetzelfde. Daarmee hebben wij bij de keuze van de tekens rekening gehouden door alleen borden te gebruiken die in alle landen ongeveer gelijk zijn.

© 1995 Ravensburger Spieleverlag



DE KLEINE WEGGEBRUIKER

Ravensburger® spel nr. 24 277 1
Verkeersspel voor 2-4 spelers vanaf 6 jaar
Auteur: Christine Welz

Bij dit pittige en leerzame spel gaat het erom met geluk en taktische behendigheid de meeste verkeersteken-kaartjes te bemachtigen. Spelenderwijs leren de kinderen zo de belangrijkste verkeerstekens kennen!

Doel van het spel

De spelers proberen de verkeersteken-kaartjes van het speelbord te verzamelen. Wie tenslotte de meeste kaartjes bezit, mag zich de winnaar noemen.

Inhoud

- 24 verkeersteken-kaartjes
- 1 grote houten speelfiguur
- 1 speelbord
- 1 cijfer-dobbelsteen
- 1 overzicht van de verkeersborden

Voor het allereerste spel...

moeten jullie eerst de verkeersteken-kaartjes voorzichtig losmaken. Het speelbord wordt zo neergelegd dat alle spelers er gemakkelijk bij kunnen en de speelfiguur wordt op het middenveld met het verkeerslicht gezet. En nu gaan we eerst de kaartjes eens goed bekijken.

De verkeersteken-kaartjes...

... hebben afbeeldingen op de voor- en achterkant. Op de voorkant is een verkeersbord afgebeeld, terwijl op de achterkant er twee borden zijn te zien.



De twee borden vormen altijd een paar. Zoek bijvoorbeeld het kaartje met het groene verkeerslicht op de voorkant en vervolgens het kaartje waarop het rode verkeerslicht is te zien. Als je de kaartjes omdraait zie je dat beide dezelfde achterkant hebben (het rode en het groene verkeerslicht).

Met andere woorden: bij twee kaartjes met dezelfde achterkant heeft het ene kaartje één van beide verkeerstekens op de voorkant en op de voorkant van het tweede kaartje zie je het andere verkeersteken.

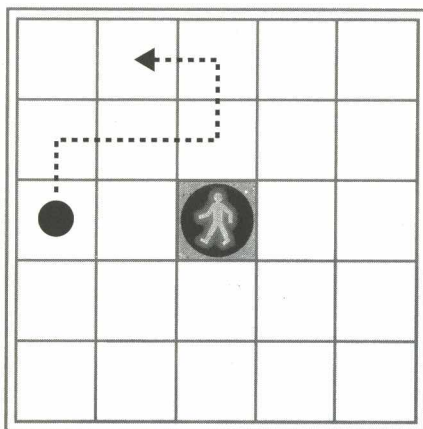
Nu kan dan eindelijk het spel beginnen!

Alle kaartjes worden, met de achterkant naar boven, goed door elkaar gehusseld en op het speelbord gelegd. Let er op dat ze allemaal in dezelfde richting liggen, zodat het geheel er ordelijk uitziet. Op het middelste veld waar de speelfiguur staat, wordt geen kaartje gelegd. Vervolgens moeten jullie het nog eens worden wie begint, daarna wordt linksom gespeeld.

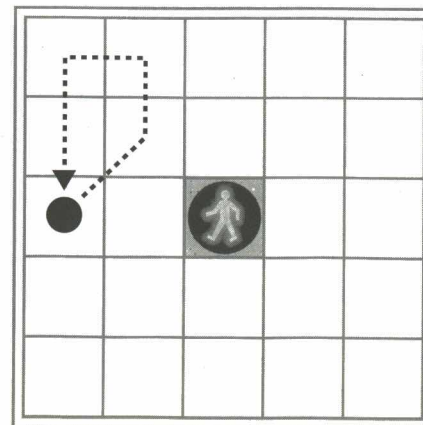
De cijfer-dobbelsteen

Wie aan de beurt is, gooit de dobbelsteen en verzet dan de grote speelfiguur even veel plaatsen op het speelbord als hij gegooid heeft. Het startveld in het midden is verboden terrein; na de start van het spel mag het niet meer worden betreden. Ook er overheen zetten is niet toegestaan.

Je mag in alle richtingen zetten, behalve diagonaal. Je mag in de zet zo vaak je wilt van richting veranderen. Slechts twee regels moet je onthouden: een veld mag in één zet slechts eenmaal worden betreden en je mag een zet niet beëindigen op hetzelfde veld waarvanaf je bent gestart.



Zo zou je bijvoorbeeld na 5 gegooit te hebben, zetten.



Fout! Van deze zet klopt helemaal niets! (Diagonaal zetten is verboden en eindigen op het startveld mag ook al niet!)

Gedurende het spel worden alle kaartjes opgeruimd. Lege velden tellen bij het zetten gewoon mee.

Op de dobbelsteen zie je naast de cijfers 1 tot 5 ook een leeg vlak. Wie dat gooit heeft behoorlijk pech, want hij moet z'n beurt overslaan.

Wanneer mag je een kaartje pakken?

Als je beurt op een veld met een kaartje eindigt, dan heb je kans het kaartje te bemachtigen. Daartoe moet je kunnen zeggen (raden of weten) welk verkeersbord op de voorzijde is afgebeeld. Daarbij heb je hulp van de informatie op de

achterkant van het kaartje en je geheugen, als het andere kaartje van het paar tenminste al uit het spel is. (Je medespelers kunnen het antwoord op het overzicht controleren.)

Wanneer het antwoord niet juist is, is je beurt helaas ten einde. Het kaartje blijft op het speelbord liggen en de volgende speler is aan de beurt.

Als je antwoord juist is, dan mag je het kaartje omdraaien om te zien of het genoemde verkeersbord ook inderdaad op de voorkant van het kaartje is afgebeeld. Als dat zo is dan mag je het kaartje van het speelbord nemen en met de achterkant boven voor je neer leggen. Als je het verkeerde teken hebt genoemd moet je het kaartje precies zo als het lag, terugleggen.

Het is dus verstandig om goed op te letten welke kaartjes al uit het spel zijn, zodat je niet hoeft te raden welk kaartje van een paar nog op het speelbord ligt!

De slotfase

Wanneer nog slechts één kaartje op het speelbord ligt, mag iedere speler in z'n beurt, twee keer achter elkaar gooien en zetten. Als ook dit kaartje van het bord is telt iedereen z'n kaartjes. Wie de